

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh

INTAN DIANA SARI

NPM. 1611100364

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1442 H / 2021M**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



Oleh
INTAN DIANA SARI
NPM. 1611100364

Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

Pembimbing II: Ayu Reza Ningrum, M.Pd

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini melatar belakangi penelitian pengembangan media video interaktif pada pembelajaran tematik. Peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar mengalami kesulitan belajar dan peserta didik mudah bosan dikarenakan media pembelajaran yang digunakan hanya buku teks dan gambar, sehingga peserta didik tidak mendapatkan hasil yang memuaskan. Peneliti membuat media video interaktif sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan oleh pendidik pada proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran video interaktif pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup kelas IV (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran video interaktif (3) mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SDN 1 Sidomulyo dan SDN 2 Sidomulyo. Data penelitian ini diperoleh dengan wawancara, observasi dan angket. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 96%. Penilaian ahli media pada media pembelajaran video interaktif termasuk kategori sangat layak dengan presentase 91% dan penilaian ahli bahasa pada media pembelajaran video interaktif mendapat kategori sangat layak dengan presentase 88%. Pada uji coba skala kecil di SDN 2 Sidomulyo dengan peserta didik sebanyak 10 orang memperoleh presentase 88,9% dan skor 489 dengan skor maksimal 550. Pada uji coba lapangan skala besar di SDN 1 Sidomulyo yang diikuti oleh 20 peserta didik diperoleh presentase 85% dengan skor 935 dan skor maksimal 1.100 dengan keterangan sangat menarik dan layak dijadikan media pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Interaktif, ADDIE*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Diana Sari

MPM : 1611100364

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,
Penulis



Intan Diana Sari
1611100364



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarampe, Bandar Lampung 35131 Telp. ☎ (0721) 783260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS IV SD/MI**

Nama : Intan Diana Sari
NPM : 1611100364
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd
NIP. 196408281988032002

Pembimbing II

Ayu Reza Ningrum, M. Pd
NIP. 199403252019031012

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Syofnidah Ifrianti, M. Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. ☎ (0721) 783260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. Disusun oleh: Intan Diana Sari, NPM: 1611100364, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.** Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari Selasa, 27 April 2021 pukul 08.00 s.d 10.00 WIB, tempat : Ruang Sidang *Virtual Google Meet*

TIM MUNAQOSYAH

Ketua	: Dr. Nanang Supriadi, M. Sc	(.....)
Sekretaris	: Yudesta Erfayliana, M. Pd	(.....)
Penguji Utama	: Dr. Nur Asiah, M. Ag	(.....)
Penguji Pendamping I	: Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd	(.....)
Penguji Pendamping II	: Ayu Reza Ningrum, M. Pd	(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd
NIP. 199640828 1988032002

MOTTO

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ
رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ ﴿٥٦﴾

“Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah Amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik”.

(QS. Al-A'raf (7): 56)¹



¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *latjnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017), h 212

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil Alamin.....

Dengan kerendahan hati dan teriring do'a, rasa syukur kehadiran Allah SWT, sehingga diberikanya kemudahan sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Kupersembahkan skripsi ini sebagai tanda cintaku kepada orang yang memberi makna didalam hidupku, terutama untuk:

1. Kepada kedua orang tuaku Ayahanda Sutarmun dan Ibunda Indarti Dianingsih tercinta, yang telah merawat dan mengasuhku dengan kasih sayang yang tiada henti, serta memberikan aku do'a dan semangat kepada anakmu ini. Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda baktiku dan terima kasih atas kesabaran, kerja keras dan do'a yang tercurahkan dalam mewujudkan cita;citaku.
2. Adik-adikku tersayang, Cut Amanda Syifa, Arif Surahman, Frendi Mandala Putra dan Wirda Putri Salsabila yang memberikan semangat kepada saya dalam skripsi ini, dan semoga kita menjadi anak yang membanggakan orang tua kita.
3. Almamaterku Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendewasakanku dalam bertindak dan berfikir.

RIWAYAT HIDUP

Intan Diana Sari dilahirkan di Srikuncoro, Kecamatan Semaka, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung pada tanggal 09 September 1998 yang merupakan anak pertama dari 5 bersaudara, dari pasangan Bapak Sutarmun dan Ibu Indarti Dianingsih. Pendidikan yang ditempuh oleh penulis adalah dari pendidikan Sekolah Dasar di SDN 1 Srikuncoro, dilanjutkan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sukaraja, Kemudian penyusun melanjutkan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Pringsewu yang diselesaikan pada tahun 2016.

Setelah lulus penyusun memutuskan untuk melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Rdaen Intan lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Tahun 2019, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Batu Agung Kecamatan Merbau Mataram Lampung Selatan, kemudian pada tahun yang sama penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 2 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Video Interkatif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”** persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen serta staf Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
6. Bapak Agus Riyanto, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 1 Sidomulyo Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SD tersebut.
7. Bapak Paino, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 2 Sidomulyo Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SD tersebut.
8. Rekan-rekan seperjuanganku PGMI angkatan 2016, terkhusus PGMI kelas H.
9. Sahabat-sahabatku antara lain: Ara Natasya, Dessy saputri, Mifta Ayu Pertiwi dan tak lupa teman seperjuanganku dikala

suka dan duka Romanti dan Melinda Dewi Suryani. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

10. Teman dekat M. Fajri Irawan, yang selalu menyemangati dan memberikan nasehat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Dan tak lupa almamater kebanggaanku UIN Raden Intan Lampung. Semoga segala kebaikan yang diberikan semua pihak mendapat balasan dari Allah SWT. Harapan penulis mudah-mudahan apa yang terkandung dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, Maret 2021

Penulis

Intan Diana Sari



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Ruang Lingkup Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	14
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
5. Manfaat Media Pembelajaran	18
6. Kriteria Memilih Media Pembelajaran yang Baik	19
B. Video	20
1. Pengertian Video.....	20
2. Jenis-jenis Video Pembelajaran Interaktif	21
3. Tujuan dan Fungsi Media Video Pembelajaran	22
C. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	23
1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	23

2. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik Terpadu.....	23
3. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu	24
4. Peduli Terhadap Makhluk Hidup.....	25
D. Peneliti yang Relevan	33
E. Kerangka Berfikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Langkah Penelitian Pengembangan	40
1. Analysis	41
2. Design	42
3. Development	42
4. Implementation	42
5. Evaluation	43
D. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Observasi	43
2. Angket	44
E. Instrumen Penelitian	44
F. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	49
1. Analysis.....	49
2. Design.....	50
3. Development.....	52
4. Implementation.....	71
5. Evaluation.....	74
B. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Lembar Wawancara Dengan Pendidik	7
3.1 Instrumen Penilaian Validasi	45
3.2 Kriteria Skor Penilaian Validasi	46
3.3 Tabel Skala Kelayakan	47
4.1 Data Hasil Validasi Materi Tahap 1	53
4.2 Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi	55
4.3 Data Hasil Validasi Materi Tahap 2	56
4.4 Data Hasil Validasi Media Tahap 1	59
4.5 Saran Perbaikan Validasi Ahli Media	60
4.6 Data Hasil Validasi Media Tahap 2	62
4.7 Data Hasil Validasi Bahasa Tahap 1	64
4.8 Saran Perbaikan Validasi Ahli Bahasa	66
4.9 Data Hasil Validasi Bahasa Tahap 2	68
4.10 Hasil Respon Peserta Didik Skala Kecil	72
4.11 Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Gambar Pantai	26
2.2 Gambar Gunung	26
2.3 Gambar Sawah	26
2.4 Gambar Permainan Zig Zag	27
2.5 Gambar Akar	28
2.6 Gambar Kolase	27
2.7 Gambar Burung Cendrawasih	30
2.8 Gambar Kupu-Kupu	30
2.9 Gambar Mozaik Biji-Bijian	30
2.10 Gambar Menjaga Lingkungan	32
2.11 Gambar Montase	32
2.12 Bagan Kerangka Berfikir	38
3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	40
4.1 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1.....	54
4.2 Perbaikan Ahli Materi	55
4.3 Perbaikan Ahli Materi	56
4.4 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	57
4.5 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 Dan 2	58
4.6 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	60
4.7 Perbaikan Ahli Media	61
4.8 Perbaikan Ahli Media	61
4.9 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	63
4.10 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 Dan 2	63
4.11 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	66
4.12 Perbaikan Ahli Bahasa	67
4.13 Perbaikan Ahli Bahasa	67
4.14 Grafik Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	69
4.15 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 Dan 2	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum pendidikan di Indonesia memberi peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan suatu bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dapat menciptakan manusia yang pantas dan berkelayakan di masyarakat dan negara.⁴² Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukkan kepada anak-anak di sekolah, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan.⁴³

Pendidikan seperti yang tercantum dalam Undang-undang (UU) Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴⁴ Hal senada diungkapkan oleh Daryanto yang berpendapat pendidikan adalah pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan.⁴⁵ Oleh karena itu peningkatan sumber daya manusia sejak dini merupakan prioritas utama dalam memajukan bangsa dan Negara.

⁴² Siti Suprihatin, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol .3 No. 1 (2015), h. 73.

⁴³U. H. Saidah, S.Pd., M.Sc, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 1.

⁴⁴Wahyullah Alannazir, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Mannuruki", Jurnal of EST, Vol. 2, No. 2 (2016), h. 81.

⁴⁵Riske Nuralita Lingga Dewi, "Pengaruh Metode Make a Match Gambar terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab Kediri Tahun Ajaran 2015", Jurnal Terampil , Vol. 2, No. 2 (2015), h. 171.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian pendidikan tersebut dapat menunjukkan suatu proses bimbingan, tuntunan atau pimpinan yang di dalamnya mengandung unsur unsur seperti pendidik, anak didik, tujuan dan sebagainya dilingkungan sekolah sekitar yang berguna untuk bangsa dan Negara.

Ayat tentang pendidikan:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾
أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ
مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : *"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhan-mu lah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahui" ..⁴⁶(Q.S. Al-Alaq : 1-5)*

Surat di atas menjelaskan bahwa membaca mempunyai banyak manfaat dari yang tidak tahu menjadi tahu atau bahkan pada perubahan tingkah laku dan sikap yang merupakan ciri dari keberhasilan aktifitas belajar. Membaca diharapkan membawa keimanan dan ketakwaan seseorang sebagai wujud dari perubahan yang merupakan hasil dari proses pembelajaran. Kemampuan membaca akan menarik perhatian manusia ke arah pengetahuan. Membaca merupakan suatu ilmu yang tersimpan dalam jiwa.

Salah satu usaha dalam peningkatan mutu pendidikan yaitu dengan meningkatkan mutu pembelajaran, karena belajar merupakan proses yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan proses komunikasi yang disampaikan dan diterima

⁴⁶Kementrian Agama, *Al-quran dan terjemah* (Jakarta : Kementerian Agama RI, 2015)

secara utuh.⁴⁷ Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa mata pelajaran. Beberapa mata pelajaran antara lain yaitu Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPA, Seni Budaya, IPS, dan Pendidikan Jasmani.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menyatukan dari beberapa mata pelajaran disekolah. Tematik terpadu digunakan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dari beberapa mata pelajaran yang dijadikan dalam satu kali tatap muka. Ada juga subtema yang saling bersangkutan dengan yang lain. Perlu diperhatikan pemilihan tema dan subtema yang akan dipadukan lagi harus menjadi subtema yang mudah dipahami dalam pembelajaran di kelas.⁴⁸

Setiap pendidik ingin menjadikan individu berkarakter, cerdas dan berilmu maka setiap individu harus diberikan pendidikan, pendidikan bisa diperoleh dengan belajar. Belajar adalah salah satu aktivitas manusia yang penting dan merupakan proses yang tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa yang akan mencapai hasil yang optimal.

Menurut Ernest R Hilgard dikutip dalam Simanjutak mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang karena adanya interaksi antara individu dengan individu lainnya, individu dengan lingkungan sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.⁴⁹

Belajar dapat dilakukan dimana saja dan tidak mengenal waktu, dalam proses belajar yang dilakukan secara

⁴⁷Mohammad Syaifuddin "Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta", Jurnal Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.2, No.2 (2017), h.140.

⁴⁸Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar", Jurnal Terampil Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, P-ISSN 2355-1925, Vol. 2, No.1 (2015), h.36-37

⁴⁹Esti Ismawati, Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Ombak, 2017), h. 1.

formal adalah di sekolah yang bertujuan untuk mengarahkan perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan pemahaman peserta didik, salah satu proses keberhasilan dalam belajar adalah tergantung pada kompetensi guru dalam belajar. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik melalui suatu media pembelajaran.

Media pembelajaran berguna untuk menciptakan suatu belajar yang kondusif, media juga merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran, dan media juga dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran.

Media merupakan suatu komponen sistem pembelajaran, yaitu mempunyai fungsi dan peran yang sangat penting bagi proses pembelajaran yang berlangsung. Berarti media mempunyai posisi yang sangat strategis sebagai bahan integral dari pembelajaran. Dimaksud dengan integral disini ialah media tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran, karena tanpa adanya media pembelajaran maka tidak akan terjadi dan pembelajaran akan sangat membosankan bagi peserta didik.

Media video interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang berisi media atau berupa cerita bergerak disertai dengan adanya suara. Media pembelajaran tersebut mengandung banyak pengetahuan dan keterampilan yang secara sederhana dan menarik sehingga anak tidak mudah bosan dengan proses pembelajaran.⁵⁰

Penggunaan media video interaktif dimaksudkan agar dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Video interaktif digunakan sebagai media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kondisi para peserta didik saat ini yang tumbuh berkembang

⁵⁰ Indah Rosmaya, Suhendar Sulaeman Dan Nyimas Heny Purwati, "Pengaruh Video Interaktif Dan Media Gambar Terhadap Kemampuan Merawat Diri Pada Anak Tunagrahita", Journal Of Telenursing, Vol. 1, No. 1 (2019), H. 18.

dalam dekapan budaya teknologi yang berkembang sangat pesat.⁵¹

Berdasarkan hasil observasi kelas IV SD Negeri 1 Sidomulyo dan SD Negeri 2 Sidomulyo terdapat pendidik yang menggunakan video pembelajaran untuk proses belajar mengajar. Data di SD Negeri 1 Sidomulyo adalah membuat video pembelajaran 22%, mendownload video dari youtube 78%. Dan di SD Negeri 2 Sidomulyo di dapat hasilnya yaitu membuat video pembelajaran 12%, mendownload video dari youtube 12%. Sehingga diketahui rata-rata pendidik paling banyak menggunakan video pembelajaran untuk mengajar dikelas dengan rata-rata 79%.

Gambar 1.1

Diagram presentase kegunaan video pembelajaran SDN 1 Sidomulyo



Gambar 1.2

⁵¹ Luh Made Indria Dewi Dan Nil Uh Rimpiati, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Pada Anak Usia Dini”, Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura, Vol. 1, No. 1 (2016), H. 4

Diagram presentase kegunaan video pembelajaran SDN 2 Sidomulyo



Peneliti melakukan penelitian mengambil informasi terhadap guru kelas IV SDN 1 Sidomulyo dan guru kelas IV SDN 2 Sidomulyo Tanggamus, karena sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013 yang sudah diterapkan dari kelas 1 sampai kelas 6, mulai dari pedoman buku yang digunakan. Setelah melakukan penelitian maka didapatkan hasil yang kurang memadai dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah sehingga pendidik hanya berpatokan menggunakan buku pedoman pendidik dan video pembelajaran tanpa adanya alat bantu berupa media pembelajaran seperti video interaktif yang bersifat kurang variatif dan adapun kekurangan pendidik dalam menyampaikan materi yang kurang menguasai pembelajaran tematik yang sudah diberlakukan di sekolah.⁵²

⁵² Hasil observasi di SDN 1 Sidomulyo dan SDN 2 Sidomulyo Tanggamus, hari Senin tanggal 2 Februari 2021

Tabel 1.1
Lembar Wawancara Dengan Pendidik

No.	Hal yang ditanyakan	Jawaban
1.	Apakah ibu dalam proses pembelajaran sudah pernah menggunakan media pembelajaran video interaktif?	Belum pernah, karena jika saya menggunakan media video interaktif sangat perlu waktu yang cukup lama untuk membuatnya. Jadi saya hanya menggunakan video pembelajaran yang saya download lewat youtube.
2.	Media pembelajaran apa saja yang ibu gunakan selama proses pembelajaran?	Saya hanya menggunakan video pembelajaran, buku paket atau buku dari sekolah dan gambar-gambar saja yang saya print untuk media.
3.	Apakah materi yang disajikan dengan media pembelajaran sudah lengkap atau mudah dipahami?	Cukup lengkap, tapi peserta didik lebih mudah memahami jika kita menggunakan media yang dapat menarik perhatian peserta didik jadi mereka akan lebih fokus dalam proses belajar mengajar.
4.	Apakah peserta didik mengalami kesulitan dan kurang menyenangkan dalam memahami materi ?	Kesulitan sih tidak ada, tapi peserta didik mungkin lebih cepat bosan karena proses belajar mengajar monoton seperti biasa hanya ceramah.
5.	Apakah menarik jika saat proses pembelajaran peserta didik diberi media pembelajaran seperti video interaktif?	Iya menarik, karena peserta didik pasti akan lebih senang dalam belajar karna ada media dan gambar yang dilihat sehingga mereka tidak mudah bosan,

Sumber: Wawancara dengan pendidik media video interaktif kelas IV SD.

Permasalahan yang ada di sekolah tersebut, solusinya dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan media

pembelajaran yang menarik dan variatif sehingga peserta didik lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Ibu Sutarti, S.Pd menambahkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar agar peserta didik lebih mudah memahami walaupun sambil mengamati video dan mendengarkan video agar peserta didik tidak merasa bosan. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yaitu media video interaktif. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi masalah disekolah agar memberi dampak positif dan mengembangkan kemajuan bagi sekolah. Peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara antusias dan lebih menyenangkan.

Hal ini di perkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan pendidik yaitu Sutarti, S.Pd pendidik dikelas IV di SDN 1 Sidomulyo Tanggamus. Beliau mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif dan video interaktif jarang digunakan dalam proses belajar mengajar. Ia pun ingin sekali media video interaktif dikembangkan disamping menggunakan media lainnya, Pengembangan media video interaktif diharapkan dapat menunjang materi yang diberikan untuk peserta didik.⁵³ Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik, pendidik hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam kegiatan belajar mengajar.⁵⁴

Hasil wawancara dengan pendidik yaitu ibu Siti Aisah, S.Kom di SDN 2 Sidomulyo Tanggamus pada proses pembelajaran sudah berjalan dengan cukup baik tetapi masih saja ada peserta didik yang kurang berminat dan kurang merespon pelajaran dikarenakan memandang pelajaran kurang menarik apabila menggunakan buku cetak dan video pembelajaran yang saya buat sendiri, sedangkan ada sarana

⁵³ Sutarti, S.Pd, wawancara dengan peneliti, SDN 1 Sidomulyo, Tanggamus, 2 Febuari 2021.

⁵⁴ Angket Respon Peserta Didik, SDN 2 Sidomulyo Tanggamus, 14 Febuari 2021

dan prasana yang lain tetapi belum digunakan secara maksimal.⁵⁵ Sehingga peserta didik kurang menarik dan berminat dalam kegiatan belajar mengajar. Fasilitas disekolah tersebut cukup memadai seperti LCD yang dapat digunakan pendidik agar memberikan materi yang lebih dengan media yang lain agar peserta didik menguasai materi tersebut.⁵⁶

Penggunaan media pembelajaran video interaktif memiliki kelebihan, yaitu mudah untuk dimanfaatkan dan dapat digunakan dalam banyak hal untuk jenjang pengajaran, dengan adanya gambar yang menarik penuh warna dan adanya suara yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, meningkatkan minat baca peserta didik, peserta didik akan lebih mudah paham dan mengingat pelajaran dari media pembelajaran video interaktif yang peserta didik lihat, penyajian materi disusun dengan sedemikian rupa sehingga mudah diterima oleh peserta didik.

Dengan demikian materi pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik, karena ada banyak gambar dan warna sehingga peserta didik tidak mudah bosan. Hal ini juga dapat membuat peserta didik tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar pun akan lebih sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah. Peneliti melakukan suatu penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

⁵⁵ Siti Aisah, S.Kom wawancara dengan peneliti, SDN 2 Sidomulyo, Tanggamus, 2 Febuari 2021.

⁵⁶ Angket Respon Peserta Didik, SDN 2 Sidomulyo Tanggamus, 14 Febuari 2021

1. Pendidik belum menerapkan media video dalam pembelajaran perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran lainnya.
2. Minimnya media pembelajaran sehingga peserta didik bosan menggunakan buku dan teks saja.
3. Peserta didik kurang berantusias dalam proses belajar mengajar dikarenakan media pembelajaran yang kurang menyenangkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas supaya penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dapat dibatasi masalah “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Tema 3 Peduli Terhadap MakhluK Hidup Kelas IV SD/MI”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dapat dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan Media Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI.

2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi pendidik
 - a. Sebagai media pembelajaran, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.
 - b. Menambah pengetahuan guru tentang pengembangan media pembelajaran.
2. Manfaat bagi peserta didik
 - a. Membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
 - b. Dengan adanya video interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan menghilangkan kebosanan peserta didik saat belajar.
3. Manfaat bagi peneliti
 - a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai pembelajaran.
 - c. Dapat mengetahui cara menyusun media pembelajaran yang baik dan benar, serta menarik peserta didik sehingga dapat membantu didalam proses belajar mengajar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), yaitu berupa produk video interaktif pada tema 3. Produk ini dapat di spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa video interaktif.

2. Materi yang disajikan adalah tema 3 sub tema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku.
3. Media pembelajaran video interkatif ini relevan dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.
4. Media pembelajaran video interaktif hanya berbasis video (*software*).
5. Video interaktif menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
6. Video interaktif dibuat dengan menggunakan warna-warna yang menarik perhatian peserta didik untuk membacanya.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang mendukung siswa dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas. Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan, seperti media dalam menyampaikan pesan, istilah media juga digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki dua kata yang berasal dari kata media dan pembelajaran. Menurut pendapat Olson media berasal dari kata medium yang digunakan untuk menyajikan, merekam, menyebarkan dan mendistribusikan informasi melalui indera yang diikuti sertakan penstrukturan informasi.⁵⁷ Media memiliki kemampuan memberikan informasi yang akan disampaikan narasumber untuk audien.

Media adalah alat untuk membantu suatu kegiatan agar dapat menjadi mudah. Era sekarang media didesain untuk memudahkan manusia dalam suatu kegiatan. Tidak terkecuali di bidang pendidikan, saat ini ada banyak media pembelajaran yang dapat ditemukan. Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila suasana di kelas di rasa rileks, jauh dari tekanan, aman, menarik, menyenangkan dan dapat menimbulkan minat belajar serta konsentrasi peserta didik.⁵⁸

⁵⁷Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2015), H. 392

⁵⁸Ida Fiteriani, “*Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*”, (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2015), Vol. 2, H. 166

Gerlach and Ely (dalam Azhar Arsyad) bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan.⁵⁹

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana atau saluran yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Sedangkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang akan dikirim, sehingga mampu membantu memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga tercapailah tujuan pembelajaran.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach and Elly mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan media.

a. Ciri fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri manipulatif (*Manipulative Property*)

⁵⁹Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3.

Tranformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulative memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan-urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi penafsiran yang salah dan membingungkan.

c. Ciri distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distributif media tidak hanya sebatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, namun juga media itu dapat disebarkan keseluruh pelosok tempat yang diinginkan dimana saja misalnya buku teks, video, film maupun rekaman.⁶⁰

Berdasarkan ciri-ciri diatas media pembelajaran akan lebih mudah dan mampu digunakan oleh peserta didik. Dalam pembuatan media pembelajaran harus sesuai dengan tingkatan umur peserta didik, jika dibuat tidak sesuai dengan tingkatan umur peserta didik akan lebih sulit untuk memahami media pembelajaran tersebut, karena peserta didik dilihat dari tingkatan umur memiliki kemampuan yang berbeda.

⁶⁰*Ibid*,h.15-17.

3. Jenis Media Pembelajaran

Nuryanto menjelaskan ada beberapa karakteristik media pembelajaran, antara lain:

a. Media Grafis

Media grafis merupakan penuangan pesan kedalam bentuk simbol komunikasi verbal. Fungsi media grafis untuk menarik perhatian, memperjelas ide, memperkuat ingatan materi yang digrafiskan. Contoh media grafis antara lain: sketsa, diagram, bagam, foto, chart, grafik, poster, kartun, peta, papan bulet, papan flanel.

b. Media Audio

Media audio merupakan penuangan pesan melalui lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Contoh penggunaan media audio dapat berupa radio, alat perekam, pita magnetik, dan alat perekam pita kaset.

c. Media proyeksi Diam

Media proyeksi diam penuangan pesan kedalam bentuk simbol verbal. Artinya media proyeksi diam ini hampir sama dengan media grafis pada media proyeksi diam menyajikan rangsangan visual dan bahan bahan media grafis banyak digunakan di media proyeksi diam ini.⁶¹

4. Fungsi Media Pembelajaran

Levied dan Lenz mengatakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi

⁶¹ Yosai Iriantara, *Komunikasi Pembelajaran Interaksi Komunikatif Dan Edukatif Di Dalam Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015, H. 194

pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- b. Fungsi Afektif, dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.
- c. Fungsi kognitif, media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat.
- d. Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dan lambat menerima, serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.⁶²

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu (1) memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan, (2) untuk memotivasi siswa dalam belajar, (3) untuk meningkatkan kemampuan dalam menciptakan dan menganalisis pada aspek kognitif, sikap, dan keterampilan, (4) persepsi untuk menyamakan persepsi setiap siswa, (5) dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda, (6) untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, (7) kemampuan menggugah emosi dan sikap siswa.

⁶²Irwandani dan Siti Juariah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni, Vol. 5, No.1, (2016), h. 34-35

5. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menimbulkan sikap positif siswa terhadap materi belajar.
- h. Mengubah peran guru kearah positif dan produktif.⁶³

Hamalik mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- b. Membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.
- c. Membawa pengaruh psikologis bagi anak.⁶⁴

Berdasarkan uraian diatas dan pendapat diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses pembelajaran akan lancar dan meningkat dalam setiap prosesnya dan hasil belajarnya.
- b. Adanya media pembelajaran dapat mengarahkan dan meningkatkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi dalam belajar, interaksi antara

⁶³Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, “*Manfaat Media Dalam Pembelajaran*”, P-ISSN: 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450, Vol. VII, No. 1 (2018), h. 94

⁶⁴*Ibid.* h. 94.

siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan minat serta kemampuannya.

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi terbatasnya indera, ruang serta waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman secara langsung kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung dengan guru, masyarakat, dan dengan lingkungannya.

6. Kriteria Memilih Media Pembelajaran Yang Baik

Ada beberapa tahapan yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya adalah :

- a. Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi pelajaran yang akan dipelajari.
- b. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa.
- c. Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran bagaimana tahapan penggunaannya sehingga menjadi proses yang utuh dalam proses pembelajaran.
- d. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.⁶⁵

⁶⁵Rasyid Hardi Wirasasmita, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi”, Jurnal Educatio Vol. 10, No. 2 (2015), h. 62-79.

B. Video

1. Pengertian Video

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan.⁶⁶ Video merupakan media penyampai pesan termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar. Media audio-visual dapat dibagi menjadi dua jenis: yang pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni, dan yang kedua, media audio-visual tidak murni. Film bergerak, televisi, dan video termasuk jenis yang pertama, sedangkan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk jenis yang kedua.⁶⁷

Menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar, media pembelajaran interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media pelajaran dalam bentuk audio, teks, 3D, suara, grafik, dan video oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.⁶⁸ Menurut Seels dan Glasgow mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki 2 unsur yaitu audio-visual dikatakan interaktif karena media yang dirancang akan melibatkan respon peserta didik secara aktif.⁶⁹ Daryanto menyatakan bahwa video interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi⁷⁰

⁶⁶ Risa Agustina, “*Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*”, (Surabaya: CV Cahaya Ajen, 2018), H. 632

⁶⁷ Budi Purwanti, “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure*”, Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 3, No. 1, (2015), H. 44

⁶⁸ Andi Prastowo, “*Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*” (Yogyakarta: DIVA Press, 2015) H. 329

⁶⁹ Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*” (Jakarta: Rajawali Pers, 2019)

⁷⁰ Hamzah B Uno, “*Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*” (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010)

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat bantu dalam bentuk audio-visual yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam melibatkan peserta didik secara langsung di dalam proses pembelajaran bertujuan merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.

2. Jenis-jenis Video pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif menyediakan materi-materi dengan ilustrasi visual dan audio sehingga diharapkan untuk lebih mudah dipahami. Selain menampilkan materi ajar, dalam video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal juga menyajikan soal-soal dan langkah-langkah cara pengerjaannya. Video menyajikan soal-soal dan langkah-langkah pengerjaannya diharapkan akan memantapkan penguasaan konsep tentang pembelajaran tematik. Karena dengan memahami alur penyelesaian suatu persoalan yang disajikan, maka peserta didik akan lebih mudah dan lebih cepat dalam menguasai suatu pembelajaran tematik.

Menurut Riyana untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan jenis-jenis video pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Kejelasan Pesan, Dengan media video peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.
- b. Berdiri Sendiri, Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- c. Akrab Dengan pemakainya, Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah

dipahami dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakaian dalam merespon, mengakses sesuai

- d. berbahaya apabila langsung dipraktikan, dengan keinginan.
- e. Representasi Isi, Materi harus benar-benar representative, misalnya materi simulai atau demonstrasi. Pada dasarnya setiap materi pembelajaran dapat dibuat menjadi media video.
- f. Visualisasi Dengan Media, materi harus dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau memiliki keakurasian tinggi.
- g. Menggunakan Kualitas Resolusi yang Tinggi, Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap *speech* sistem komputer.
- h. Dapat Digunakan Secara Klasikal atau Individual, Video pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik secara individual, tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang.

3. Tujuan dan Fungsi Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan supaya:

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Fungsi-fungsi dari media video adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi siswa kepada isi pelajaran.
- b. Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
- c. Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.
- d. Kriteria media pembelajaran.⁷¹

C. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menyatukan beberapa mata pelajaran agar peserta didik mempunyai pengalaman yang bermakna baik secara individual maupun secara kelompok. Dan lebih difokuskan kepada peserta didik agar dapat pengalaman pribadi langsung dan lebih terlatih untuk menyelesaikan sendiri.⁷² Didalam pembelajaran tematik fokusnya lebih ke praktik pembelajaran sesuai kebutuhan dan perkembangan peserta didik.⁷³

2. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik Terpadu

Tujuan dari pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut:

1. Satu tema dan fokusnya lebih mudah untuk dipusatkan perhatian.

⁷¹ Rasyid Hardi Wirasasmita, Yupi Kuspani Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Cantasia Studio Dan Macromedia Flash", Jurnal Education Vol. 10, No. 2 (2015), Hal. 262-279

⁷² Mohammad Syaifudin, "Implementasi Pembelajaran Tematik Dikelas II SD Negeri Demangan Yogyakarta", Tadris Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 02, No. 2(2017) h.140.

⁷³ Dr. Rusman, M.Pd, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), h. 139.

2. Lebih mempelajari pengetahuan dan kompetensinya lebih dikembangkan dimuat dalam tema yang sama dalam mata pelajaran.
3. Materi memiliki lebih banyak pemahaman yang berkesan dan mendalam.
4. Kompetensi berbahasa dikembangkan agar lebih baik yang dikaitkan dari mata pelajaran lain dengan pengalaman peserta didik secara pribadi.
5. Situasi lebih ditekankan dengan pengalaman secara nyata agar membuat peserta didik lebih menarik dan bersemangat belajar seperti bercerita, bertanya, dan menulis.
6. Tema dan subtema yang jelas mempermudah peserta didik merasakan manfaat dan makna belajar.
7. Pendidik lebih menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran dapat dipersiapkan secara sekaligus.
8. Situasi dan kondisi dapat mengubah budi pekerti dan moral dari masing-masing peserta didik.⁷⁴

Fungsi pembelajaran tematik terpadu adalah untuk memberikan kemudahan kemudahan kepada peserta didik untuk mengetahui dan memahami konsep materi yang digabungkan dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema sehingga membuat semangat peserta didik karena materi lebih terlihat nyata bagi peserta didik.

3. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu

Landasan pembelajaran tematik meliputi :

a) Landasan Filosofis

Dalam pembelajaran tematik ini terdapat 3 aliran filsafat berikut: progresivisme, konstruktivisme dan humanisme. Aliran progresivisme memandang proses materi yang akan diajarkan dengan kreatifitas kita, memberikan berbagai macam kegiatan, keadaan lebih nyata sehingga memberikan pengalaman untuk peserta didik itu sendiri. Aliran konstruktivisme

⁷⁴*Ibid.h.145-146*

memandang bahwa materi ajar yang akan diberikan harus dari pengalaman langsung atau pribadi peserta didik. Aliran humanism memandang peserta didik dari potensi, bakat dan kemenarikan yang dimiliki peserta didik.

b) Landasan Psikologis

Pembelajaran tematik ini tentang psikologi perkembangan peserta didik. Pada tematik diperlukan sekali penambahan perkembangan psikologis untuk peserta didik untuk perkembangan pencapaian pembelajaran.

c) Landasan Yuridis

Pembelajaran tematik ini sangat diperlukan untuk proses kegiatan pembelajaran tematik disekolah dasar. Dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengetahuan untuk pengembangan dirinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional dinyatakan bahwa peserta didik berhak mendapatkan pendidikan berdasarkan minat, bakat dan kemampuannya.⁷⁵

4. Peduli Terhadap Makhluk Hidup

a. Sub tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku

- 1) Padi adalah tanaman yang sangat penting di Indonesia. Padi menghasilkan beras. Padi dapat tumbuh di daerah panas dengan curah hujan tinggi. Daerah utama penghasil padi adalah Jawa Barat, Jawa Timur, Jawa Tengah, Sulawesi Selatan dan Sumatra.

⁷⁵Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h.80.

- 2) Gabah adalah bulir padi yang terbungkus dalam sekam (kulit padi). Gabah ini nantinya yang akan dijadikan benih lagi.
- 3) Pantai adalah daerah yang berbatasan langsung dengan laut, pantai ada yang landai dan ada pula yang terjal. Pantai yang landai biasanya digunakan untuk objek wisata.



Gambar 2.1 Pantai

- 4) Dataran tinggi adalah permukaan bumi yang ketinggiannya 500 m diatas permukaan laut.



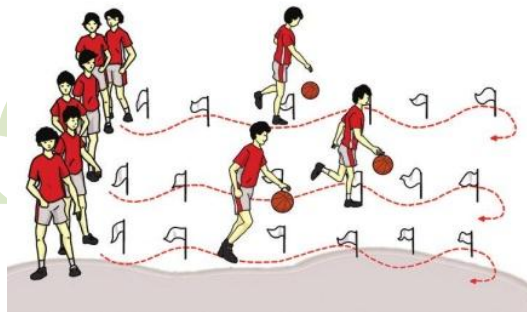
Gambar 2.2 Gunung

- 5) Dataran rendah adalah permukaan bumi yang datar dengan ketinggian kurang lebih 200 m dari atas permukaan laut.



Gambar 2.3 Sawah

- 6) Tanaman mempunyai banyak manfaat untuk manusia. Selain untuk makanan, tanaman juga menghasilkan oksigen. Lingkungan yang hijau berpengaruh terhadap kesehatan manusia hal ini disebabkan manusia menghirup oksigen yang dihasilkan oleh tumbuhan.
- 7) Permainan bola zigzag ini dapat divariasikan menggunakan dua bola satu bola dimulai dari ujung sebelah kiri dan bola yang lain dari ujung sebelah kanan dan dilemparkan secara bersamaan sehingga permainan lebih menarik.



Gambar 2.4 Permainan Zigzag

- 8) Akar adalah bagian tumbuhan yang umumnya berada dalam tanah. Untuk beberapa jenis tumbuhan, akar juga terdapat di atas tanah bahkan menggantung. Akar berfungsi sebagai bagian yang mengokohkan tumbuhan. Zat-zat tumbuhan dan air yang dibutuhkan untuk membuat makanan diserap oleh akar dari dalam tanah. Akar tidak hanya berfungsi menyerap air dan mineral, tetapi juga berfungsi sebagai penyimpanan cadangan makanan, misalnya pada beberapa tumbuhan umbi-umbian.



Gambar 2.5 Akar

- 9) Bunga merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan.
- 10) Bagian tumbuhan yang berada diatas tanah adalah batang yang berfungsi sebagai tempat munculnya daun, bunga dan buah.
- 11) Bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis adalah daun. Daun banyak mengandung zat warna hijau yang di sebut klorofil. Daun terdiri atas tangkai daun, dan helai daun.
- 12) Buah merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi melindungi biji. Contohnya buah manga dan buah apel.
- 13) Biji merupakan hasil dari pembuahan yang terjadi akibat penyerbukan antara serbuk sari dan putik.
- 14) Kolase merupakan karya seni permukaan gambar.



Gambar 2.6 Kolase

- 15) Tanaman perlu kita rawat agar terus bisa tumbuh. Oksigen yang di berikan oleh tanaman membantu kita untuk bernafas.

- 16) Teh umumnya tumbuh di daerah pegunungan. Suhu yang baik untuk pertumbuhan tanaman teh adalah berkisar 13°C sampai 15° C dengan curah hujan tahunan tidak kurang dari 2000 mm³. Tanah yang cocok untuk tanaman teh adalah tanah yang subur dan banyak mengandung bahan organik dan biasanya terletak di lereng-lereng gunung atau perbukitan.
- 17) Apresiasi seni merupakan suatu penilaian terhadap suatu karya seni, mulai dari mengenali, menilai, dan menghargai makna atau nilai-nilai yang terkandung dalam karya seni tersebut.⁷⁶

b. Sub tema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku

- 1) Burung cendrawasih disebut juga sebagai burung surga. Burung yang menjadi maskot Papua ini memiliki warna bulu yang indah. Bahkan, kabarnya karena keindahannya itu juga burung ini jarang turun ke tanah atau seringnya terbang di udara dan hinggap di dahan pohon. Burung cendrawasih mati kawat adalah jenis yang menjadi identitas provinsi Papua. Masyarakat di Papua sering menggunakan bulu cendrawasih sebagai pelengkap atau hiasan dalam pakaian adat mereka. Beberapa jenis cendrawasih yang masuk dalam daftar dilindungi antara lain cendrawasih kuning kecil, cendrawasih botak, cendrawasih raja, cendrawasih merah, dan tooa.

⁷⁶ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Buku Siswa Tematik Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup*, (Jakarta: Tematik Terpadu Kurikulum 2013, 2017), h.1-30



Gambar 2.7 Burung Cendrawasih

- 2) Kupu-kupu dikenal sebagai serangga penyerbuk tanaman yang membantu bunga-bunga berkembang menjadi buah. Kupu-kupu hidup di dataran tinggi dan di dataran rendah. Kupu-kupu Indonesia banyak ragamnya dibandingkan kupu-kupu negara tetangga. Kupu-kupu perlu dilestarikan agar tercipta keseimbangan, begitu pula dengan serangga seperti laba-laba dan kumbang.



Gambar 2.8 Kupu-Kupu

- 3) Mozaik merupakan karya seni rupa dua atau tiga dimensi. Mozaik ini menggunakan bahan dari keping-keping yang dipotong-potong atau utuh (misalkan biji-bijian).

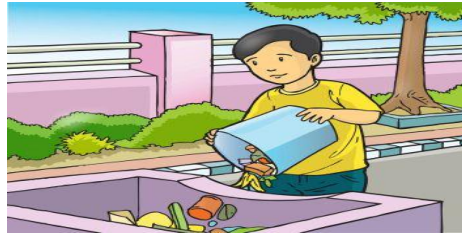


Gambar 2.9 Mozaik Biji-Bijian

- 4) Hewan merupakan sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
- 5) Kelelawar adalah hewan nokturnal karena melakukan kegiatan di malam hari. Kelelawar hidup di tempat yang gelap, seperti di atap rumah dan gua. Kelelawar mengeluarkan suara dengan frekuensi tinggi.
- 6) Bunglon dapat mengubah warna kulitnya sesuai dengan warna benda-benda yang ada disekitarnya, misalnya ketika berada di atas daun yang berwarna hijau, maka warnanya bisa berubah menjadi hijau. Bunglon mempunyai lidah yang panjang melebihi ukuran tubuhnya.
- 7) Hewan di sekitar kita mempunyai nilai ekonomis.
- 8) Melestarikan hewan langka yang terancam punah merupakan kewajiban bersama. Pelestarian hewan langka bertujuan agar hewan tersebut tidak mengalami kepunahan. Pelestarian hewan sangat bermanfaat untuk kelangsungan hidup manusia. Menjaga hewan langka misalnya melakukan penangkaran hewan langka, mendirikan tempat-tempat perlindungan hewan langka seperti suaka margasatwa, cagar alam, kebun binatang dan taman nasional.
- 9) Dengan melindungi hewan langka kita dapat menjaga keseimbangan ekosistem agar kehidupan di muka bumi tetap berjalan dengan baik, melestarikan keanekaragaman hayati yang bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan masyarakat, memenuhi kebutuhan masyarakat, memenuhi kebutuhan masyarakat misalnya untuk bahan pangan dan obat-obatan.

c. Sub tema 3 Ayo Cintai Lingkungan

- 1) Tumbuhan dan hewan dapat terus memberikan manfaat jika terawat dengan baik.
- 2) Dalam menjaga lingkungan kita harus membuang sampah pada tempatnya, kalau tidak terjaga akan menimbulkan banjir.



Gambar 2.10 Menjaga Lingkungan

- 3) Menanam pohon itu hal yang baik untuk melestarikan lingkungan.
- 4) Karya montase dihasilkan dari menggabungkan beberapa gambar yang sudah jadi. Gambar-gambar tersebut dipadukan hingga menghasilkan satu gambar baru. Biasanya gambar diambil dari majalah atau koran bekas.



Gambar 2.11 Montase

- 5) Permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yakni regu pemukul dan regu penjaga. Permainan sederhana ini dapat dimainkan di lapangan yang begitu luas. Alat yang dibutuhkan dalam permainan kasti adalah bola kecil dan pemukul kayu.

- 6) Merawat tumbuhan dan hewan termasuk perilaku cinta lingkungan. Menanam tanaman pada lahan yang sudah lama tak terawat akan menyegarkan kembali lahan atau tanah itu. Salah satu cara menghidupkan lahan adalah dengan menanam tumbuhan yang bermanfaat bagi kita, misalnya tanaman obat kencur, kunyit dan jahe.
- 7) Perilaku merawat dan melestarikan tumbuhan dan hewan merupakan sikap peduli lingkungan yang dapat kamu lakukan. Menjaga lingkungan adalah kewajiban seluruh masyarakat. Dengan menjaga lingkungan kita akan memberikan hak orang lain untuk hidup nyaman.
- 8) Menjaga keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam merupakan tugas kita bersama. Ada banyak cara yang bisa kita lakukan, dimulai dari hal yang kecil hingga yang besar. Pemanfaatan sumber daya alam secara bijak adalah hal yang sangat penting untuk keseimbangan dan kelestarian alam. Sikap bijak tersebut merupakan wujud kecintaan terhadap lingkungan.⁷⁷

D. Penelitian Yang Relevan

1. Nanang Sofi Yullah, 2015 dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi Dan Soal Sebagai Suplemen Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA” disimpulkan bahwa dengan validasi dari ahli materi mencapai rata-rata, hasil validasi desain media sangat baik, dan pada uji coba lapangan awal memperoleh rata-rata dan pada uji lapangan utama siswa rata-rata dengan kategori tersebut maka media pembelajaran video interaktif layak untuk digunakan

⁷⁷ *Ibid*, h. 31-73

sebagai media pembelajaran berbasis materi dan soal mata pelajaran IPA.⁷⁸ Kaitanya dengan penelitian yang dilakukan kedua peneliti sama-sama menggunakan media video interaktif, perbedaannya pada penelitian yang relevan fokus pada materi dan soalnya sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus pada media pembelajaran.

2. Fitri Muslimah, 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hiding Di SMK N 1 Sewon” dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek penilaian baik dari ahli materi, ahli media, guru maupun siswa, semuanya berkisar pada rata-rata dengan kategori baik sangat baik. Rata-rata skor akhir uji penggunaan media oleh siswa dengan kriteria sangat baik. Dengan hasil uji yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.⁷⁹ Kaitannya dengan penelitian yang dilakukan kedua peneliti sama-sama media video interaktif, perbedaannya penelitian relevan melakukan penelitian di jenjang SMK sedangkan penelitian yang akan dilakukan di jenjang SD/MI.
3. Rosi Wahyana, 2018 dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Pro Show Pada Materi Satuan Ukur Dan Berat” disimpulkan bahwa dengan hasil validasi ahli materi mendapat skor 41 baik, hasil validasi ahli desain media pembelajaran mendapat skor 85 sangat baik, dan validasi ahli pembelajaran mendapat skor 80 sangat baik, dan hasil validasi ahli pembelajaran mendapat skor 62 sangat baik. Pada tahap uji coba awal kepada siswa memperoleh presentase rata-rata dan pada tahap kedua memperoleh presentase sangat baik, maka

⁷⁸ Nanang Sofi Yullah, “*Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi Dan Soal Sebagai Suplemen Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA*”, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, 2015

⁷⁹ Fitri Muslimah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hiding Di SMK N 1 Sewon*”, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016

media pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran Matematika pada materi satuan ukur dan berat.⁸⁰ Kaitannya dengan penelitian yang dilakukan kedua peneliti sama-sama mengembangkan media menggunakan model Addie, perbedaannya penelitian yang relevan mengembangkan media video pembelajaran sedangkan peneliti yang akan dilakukan mengembangkan video dan materi disesuaikan.

4. Zulaikha Ummul Arafah, 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Problem Solving Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Gerak Parabola” disimpulkan bahwa hasil uji ahli literasi ada dua orang menggunakan kuesioner dan pendidik menyatakan bahwa isi materi sesuai dengan pelajaran. Nilai rata-rata terhadap komponen isi materi isi materi kedua ahli adalah kategori sangat baik.⁸¹ Kaitannya dengan penelitian yang dilakukan kedua peneliti sama-sama mengembangkan media pembelajaran video, yang membedakan penelitian yang relevan fokus pada minat dan hasil belajar peserta didik sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan pada video interaktif.
5. Firman Sah Ali Wardana, 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Pembelajaran Sains Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III SD IT Al-Azhar Jambi” dapat disimpulkan bahwa media video interaktif mendapat nilai sangat baik dan layak dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi pada nilai sangat baik, ahli media pada nilai sangat baik dan hasil nilai rata-rata uji coba pada peserta didik dengan penilaian uji coba lapangan awal sangat

⁸⁰ Rosi Wahyana, “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Pro Show Pada Materi Satuan Ukur Dan Berat”, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

⁸¹ Zulaikha Ummul Arafah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Problem Solving Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Gerak Parabola”, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.

baik.⁸² Kaitannya dengan penelitian yang dilakukan kedua peneliti sama-sama menggunakan video interaktif, perbedaannya penelitian relevan fokus ke mata pelajaran IPA sedangkan penelitian yang dilakukan pada tematik.

Adapun perbedaan dari penelitian yang akan diteliti dan penelitian terdahulu adalah: Skripsi Nanang Sofi Yullah lebih fokus ke materi, skripsi Fitri Muslimah meneliti di jenjang SMA, skripsi Rosi Wahyana menggunakan model Addie, skripsi Zulaikha Ummul Arafah fokus ke minat dan hasil belajar peserta didik, skripsi Firman Sah Ali Wardana fokus ke mata pelajaran IPA.

Melihat perbedaan penelitian menyimpulkan bahwa proposal penelitian ini layak untuk diteliti. Dari rumusan masalah yang terdapat mempunyai isi yang berbeda dari penelitian sebelumnya yakni: adanya suatu produk yang dikembangkan, untuk menguji kelayakan media pembelajaran video interaktif, menggunakan bahasa Indonesia, dan meneliti jenjang SD/MI. Pengembangan ini fokus pada pengembangan media pembelajaran video interaktif pada tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD/MI.

E. Kerangka Berfikir

Penggunaan media pembelajaran merupakan sesuatu hal yang penting untuk menunjang suatu keberhasilan dalam belajar. Media pembelajaran juga dibutuhkan oleh seorang guru dalam proses penyampaian materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Tematik merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia, karena pembelajaran tematik mampu melatih siswa untuk berfikir kritis serta agar mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

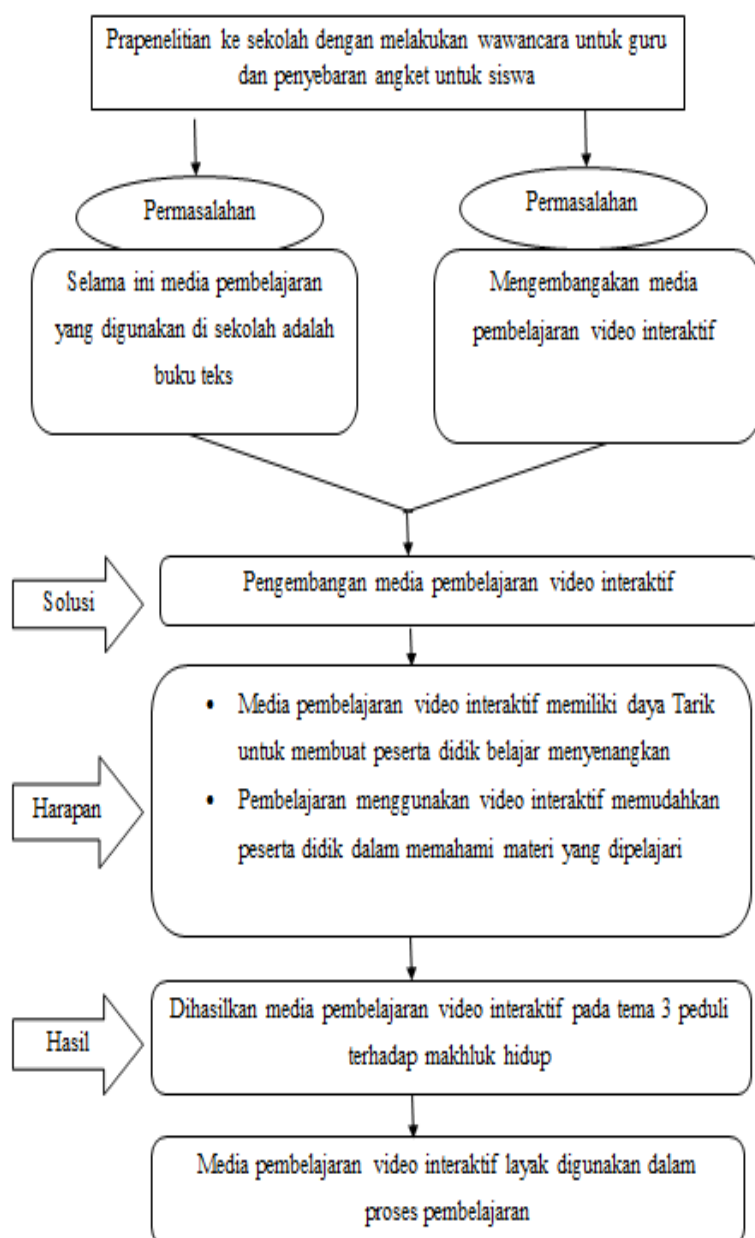
⁸² Firman Sah Ali Wardana, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Pembelajaran Sains Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III SD IT Al-Azhar Jambi*”, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, 2017.

Oleh karena itu guru harus mampu memberikan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswanya, penggunaan media dalam proses pembelajaran Tematik sangatlah penting. Berdasarkan analisis kebutuhan guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya, karena selain keterbatasan waktu dalam menyiapkan media, sehingga guru lebih sering mengandalkan buku paket serta lebih banyak disetiap pengajarannya dengan menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu guru membutuhkan media pembelajaran untuk menumbuhkan keaktifan, minat, dan kerja sama dari siswa. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan peneliti menggambarkan kerangka fikir pada bagan pembuatan produk.



Gambar 2.12 Kerangka berfikir

Media Video Interaktif kelas IV SD/MI



DAFTAR PUSTAKA

- Alannazir Wahyullah. *“Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Mannuruki”*, Jurnal of EST, Vol. 2, No. 2.2016.
- AndriansyahDoni. *Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standard Iso 9126-1*, Jakarta: Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi Vol. 9 No. 1, h.3, 2017.
- Arikunto Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, h. 4, 2016.
- Baihaqi Muhammad Risky, Rustono WS, Dindin Abdul Muiz Lidinillah, *“Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SD Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya”*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 5, No. 2, 2018.
- Damayanti Almira Eka, Imam Syafei, Happy Komikesari, Resti Rahayu, *“Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis”*, Indonesia Journal Of Science And Mathematics Education Vol. 2 No. 1, 2018.
- Dewi Meita Candra. *“Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Ipsmateri Jual Beli Untuk Siswa Kelas III Semester 2 SD Gugus II Kecamatan Kedungkandang Kota Malang”*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang, 2015.
- Dewi Riske Nuralita Lingga. *“Pengaruh Metode Make a Match Gambar terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa*

Indonesia seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab Kediri Tahun Ajaran 2015", Jurnal Terampil, Vol. 2, No. 2. 2015.

Fiteriani Ida, "*Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*", Bandar Lampung: Terampil Jurnal Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, Vol. 2, 2015.

Hasyim Adelina. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*, Yogyakarta: Media Akademi, 2016.

Ifrianti Syofnidah. " *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah*", Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 2, No. 2, 2015.

Ifrianti Syofnidah, Yesti Emilia. *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung*, Jurnal Terampil, Vol. 3, No. 2, Desember, 2016.

Ismawati Esti, Faraz Umayu. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, Yogyakarta: Ombak, 2017.

Irwandani dan Siti Juariah. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran*", Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni, Vol. 5, No.1, 2016.

Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani. "*Manfaat Media Dalam Pembelajaran*", P-ISSN: 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450, Vol. VII, No. 1, 2018.

Kamisa, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*", Surabaya: CV Cahaya Agen.

Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahan*, Jakarta: Pustaka Kibar, 2014.

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. *Buku Siswa Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku*, Jakarta: Tematik Terpadu Kurikulum 2013, 2016.

Mulyatiningsih Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabet, 2016.

Mulyono, Julia, Dadang Kurnia, “*Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha Di Indonesia Dalam Mata Pelajaran IPS*” *Jurna Peno Ilmiah*, Vol. 1, No. 1. 2016.

Nisa Laila Afifatun. *Skripsi Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa Dan Budaya Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-Falah Blitar*, Malang: UIN Malang, 2014.

Retnaningsih Ika. “*Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Mengembangkan Kosakata Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak*”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 3 Tahun Ke-6*, h. 302-303, 2017.

Rukaesih A. Maolani, M.Si. Dr. Ucu Cahyana, M.Si. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, h. 26, 2015.

Setyawan Tito Fajar. *Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Hockey Ceria Dalam Pembelajaran Perjasorkes Sma Negeri 1 Boja Tahun 2013*, (Jawa Tengah: Journal Of Physical Education, Sport, Health And Recreactions Vol. 4 No. 6 Issn: 2252-6773, 2015.

Sohibun, Filza Yulina Ade, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*”, *Jurnal Tadris Vol. 2 No. 2*, 2017.

Sidowati Putrika Rahajeng. *Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Satuan Waktu Matematika (Kuantum) Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Sarikarya Yogyakarta. Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.*

Siska Yulia. *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*, Yogyakarta: Garudhawaca, h. 3, 2016.

Sudjiono Anas. *Pengantar Statistik*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabet Cv. Cet. Ke 25, h.407, 2017

Supardan Dadang. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 16, 2015.

SuprihatinSiti. “Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol .3 No. 1, 2015.

Syaifuddin Mohammad. “Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta”, *Jurnal Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2, No.2.2017.

U. H. Saidah, S.Pd., M.Sc. *Pengantar Pendidikan*, Jakarta:Rajawali Pers, 2016.

Wirasasmita Rasyid Hardi. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi”, *Jurnal Educatio* Vol. 10, No. 2, 2015.

Zulfikar, Laelah Azizah, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA NEGERI 1 MAKASAR, *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra* Vol.1 No.2, 2017.